¡LA REVISTA OFICIAL!

¡Con un póster!

Pokémon

Nº 9

Pokémon
JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES
NEGRO Y BLANCO
TORMENTA PLASMA

¡Descubre las cartas más potentes de la nueva expansión!

Camila, la líder de Gimnasio, entra en escena

Misteriosas mazmorras te esperan en

Pokémon Mundo Misterioso
Portales al infinito

Panini Revistas
www.pokemon.es

panini revistas

SABAN'S POWER RANGERS SUPER SAMURAI

¡100% ACCIÓN!

¡Nº 1 YA A LA VENTA!

Pokémon

Sumario

Pokémon Mundo Misterioso: Portales al Infinito

Página 4
Descubre algunos de los Pokémon que te acompañarán en esta nueva aventura.

JCC Pokémon: Negro y Blanco: Tormenta Plasma

Página 7
El Equipo Plasma debuta en la nueva expansión del JCC.

Pokémon Aventura

Página 12 y 20
Ash, Iris y Millo conocen a la Líder del Gimnasio de Ciudad Mayólica.

Pokémon Enciclopedia

Página 25
Cuarta entrega de los Pokémon de Sinnoh y primera de los Pokémon de Teselia, ordenados alfabéticamente.

Pasatiempos

Páginas 29

Escríbenos

Página 30

Carta de presentación

¡Hola a todos!

¿Cuántos de vosotros tenéis ya en vuestro poder *Pokémon Mundo Misterioso: Portales al Infinito*? Por si aún queda algún indeciso, no dejéis de echar un vistazo a las páginas que le hemos dedicado al juego. Seguro que se os despejan todas las dudas.

Si lo vuestro es más el Juego de Cartas Coleccionables, seguro que estaréis emocionados con la nueva expansión de *Negro y Blanco – Tormenta Plasma*. Normal, ¡incluye unas cartas potentísimas que no pueden faltar en ninguna baraja!

Como ya sabéis, los protagonistas de las últimas páginas de la revista sois vosotros, así que seguid mandándonos vuestras fotos y dibujos. El espacio es limitado e igual vuestra foto o dibujo tarda unos meses en salir, pero tened paciencia ya que publicaremos tantas como nos sea posible.

¡Hasta el próximo número!

El equipo de redacción de la revista Pokémon

Pokédex

Página 17
Shelmet

©2013 Pokémon. ©1995-2013 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ©1993-2013 Spike Chunsoft.
Pokémon, Pokémon character names and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo. © 2013 Nintendo.

¡Pokémon Mundo Misterioso: Portales al Infinito, a la venta desde el 17 de mayo!

¡Una nueva función: Descubre un Magnoportal!

Pokémon Company Internationa puso a la venta *Pokémon Mundo Misterioso: Portales al Infinito* para Nintendo 3DS el pasado 17 de mayo de 2013. La saga Pokémon Mundo Misterioso ha vendido más de 12 millones de copias en todo el mundo, y *Pokémon Mundo Misterioso: Portales al Infinito* es su última aventura.

Este lanzamiento introduce varios Pokémon que harán que tu aventura cobre vida en *Pokémon Mundo Misterioso: Portales al Infinito*. También se explica el concepto de mazmorra misteriosa, de manera que aunque sea la primera vez que juegas a la saga *Pokémon Mundo Misterioso* puedas entender toda su trama. Además, hay gran cantidad de nuevas características que debutan en la saga de la mano de este título.

La saga *Pokémon Mundo Misterioso*, siempre profundizando en la personalidad individual de cada Pokémon y en la emoción de explorar mazmorras desconocidas, debuta en 3DS con *Pokémon Mundo Misterioso: Portales al Infinito*.

**Tú eres el personaje principal, ¡transformado en un Pokémon!
¡Guiado a través del Magnoportal, una aventura sin fin
está a punto de empezar!**

¡Te presentamos a los Pokémon de tu aventura!

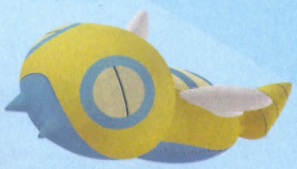
¡El héroe y su compañero/a serán el motor de tu historia!

Los miembros del equipo que te acompañarán

El héroe y el compañero Pokémon formarán equipo con muchos otros Pokémon, y juntos explorarán las mazmorras misteriosas. Emolga, Dunsparce y Virizion son tres Pokémon que te encontrarás durante tu viaje y que son importantes para desarrollar la historia.

Emolga y Dunsparce

El alegre Emolga y su reservado mejor amigo Dunsparce hacen una extraña pareja. Cuando Dunsparce se pierde en las montañas, el héroe y su compañero tendrán que buscarlo, y una vez rescatado, Emolga y Dunsparce se unirán a tu equipo. La amistad de este par es irrompible.



Virizion

Virizion ha viajado por todo el mundo viviendo infinidad de aventuras. Acaba viviendo en Villa Reposo, donde el héroe y su compañero se encuentran en busca de algo. Todos en el pueblo parecen completamente embelesados con su belleza.

Los habitantes de Villa Reposo y Paraíso

Este Pokémon aparece un día por sorpresa en el Paraíso Pokémon. ¡Siempre es muy positivo y está lleno de energía!

Quagsire

Este Pokémon es de fiar y siempre ayuda al héroe y a su acompañante. A su manera, siempre tendrá un ojo puesto en ti.

Gurdurr y Timburr

Gurdurr y sus dos aprendices Timburr son los carpinteros del pueblo. Pero parece que hay algo más...

¡En el Magnoportal puedes encontrar Pokémon Legendarios!

Lugia y Ho-Oh

Usando la cámara de la 3DS y la nueva función RA "Descubre un Magnoportal", podrás capturar la imagen de cualquier objeto redondo y transformarlo en un Magnoportal, la entrada a una mazmorra donde puede ser que te encuentres un Pokémon Legendario esperándote. ¡Prepárate para el combate!!

© 2013 Pokémon. © 1995-2013 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc TM, ®, y los nombres de los personajes son marcas de Nintendo.

Pokémon
JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES

NEGRO Y BLANCO
TORMENTA PLASMA

¡ADELANTE CON ELLOS!

La expansión del JCC *Negro y Blanco – Tormenta Plasma* revela ocho nuevas cartas *Pokémon-EX*

Desde hace un tiempo, la historia del JCC Pokémon se ha centrado en el poder que irradian las cartas Pokémon-*EX*, cada una de ellas con un poder increíble y un lugar reservado en el hall de leyendas de Pokémon. En esta expansión encontrarás un montón de cartas geniales, así que vamos a echar un vistazo.

Articuno-*EX* (25/135 y 132/135)

Articuno-*EX* es el terror de los Pokémon en Banca, pues es capaz de causar 10 de daño a cada uno de los Pokémon en Banca de tu rival y 60 al Pokémon Defensor si usa el ataque Ventisca. Articuno-*EX* tiene un ataque llamado Prisión Gélida que, si tiene unida a él una carta de Energía Plasma, inflige 80 de daño al Pokémon Defensor además de dejarlo paralizado.

Cobalion-*EX* (93/135 y 133/135)

Cobalion-*EX* es un Pokémon justiciero y fuerte, y su ataque Tajo Justiciero hace 30 de daño y descarta una Energía Especial al Pokémon Defensor. ¡Bien jugado, Cobalion! Y mejor aún, su ataque Bala Acero hace 100 puntos de daño y no se ve afectado por Debilidad, Resistencia o cualquier otro efecto en el Pokémon Defensor. ¡Este ataque nunca falla!

© 2013 Pokémon. © 1995-2013 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc TM, ®, y los nombres de los personajes son marcas de Nintendo.

Kyurem Negro–*EX* (95/135) y Kyurem Blanco–*EX* (96/35)

Los Pokémon de tipo Dragón siempre están entre los más fuertes en cualquier baraja, y en *Negro y Blanco – Tormenta Plasma*, son más fuertes que nunca. Con 180 PV cada uno, ambos Pokémon están entre los que tienen más PV, incluso para un Pokémon-*EX*. Sus ataques son devastadores: Kyurem Negro-*EX* tiene Cuchillada que hace 60 de daño con tres cartas de Energía Incolora o el imponente Balista Negra que causa 200 de daño con 2 Energía Agua, 1 Energía Eléctrica y 1 Energía Incolora.

Kyurem Blanco-*EX* tiene el mismo ataque Cuchillada, y su ataque Infierno Blanco es igual de impresionante: 100 puntos de daño con 2 Energía Fuego, 1 Energía Agua y una Energía Incolora, y además suma 10 puntos más por cada contador de daño de Kyurem Blanco-*EX* y no es necesario descartar ninguna Energía.

Lugia-*EX* (108/135 y 134/135)

Lugia–*EX* tiene la habilidad Superávit y es un ganador nato. Si el Pokémon de tu contrincante queda fuera de combate debido a un ataque de Lugia–*EX*, coge una carta de Premio más. El contrapunto negativo es el coste de ataque: Vendaval Plasma necesita 4 Energías Incoloras y tienes que descartar una Energía Plasma o el ataque no tendrá ningún efecto. Es un combo complicado, pero si funciona, la victoria es casi tuya.

Moltres–*EX* (14/135)

Este Pokémon Legendario cuenta con una Llama Destructiva que ataca haciendo 30 puntos de daño, además de descartar una Energía unida al Pokémon Defensor si al lanzar una moneda sale cara. Con una Energía Plasma unida a él, Moltres–*EX* puede llegar a causar 120 de daño. Como puedes ver, son unos ataques potentes, como cabe esperar de un Pokémon Legendario de tipo Fuego.

Victini–*EX* (18/135 y 131/135)

Victini–*EX* es genial por sí mismo, pero si encima tiene unida a él la carta *AS TÁCTICO* Trozo de Victoria (130/135), sus ataques no tienen ningún coste. Si tienes la suerte de sacar las dos cartas en tu primera mano, puedes usar Intensa Quemadura en tu primer turno para hacer 50 de daño, o 50 puntos extra si el Pokémon Defensor es un Pokémon–*EX*.

Zapdos–*EX* (48/135)

A veces, existe una cosa llamada demasiado poder, ¡y Zapdos–*EX* es la prueba de ello! Su ataque Megadescarga es brutal si lleva unida una Energía Plasma, ya que inflige 120 de daño en un solo turno. Además, Zapdos–*EX* cuenta con un fuerte ataque defensor que evita el siguiente ataque de tu rival si lanzas una moneda y sale cara.

Las tres Aves Legendarias

Lo bueno siempre acaba volviendo, y esto es lo que ocurre con Articuno, Zapdos y Moltres, los tres Pokémon Legendarios de la región de Kanto. Ellos son el Pokémon Congelador, el Pokémon Eléctrico y el Pokémon Llama, tres grandes figuras de la historia de Kanto muy arraigados al mundo Pokémon. Todos viven en lugares distintos y son muy difíciles de encontrar: Zapdos vive en las nubes de tormenta, por ejemplo, y Articuno en los más altos picos de las montañas, donde, según se dice, ayuda a los montañeros perdidos.

Hay quien dice que Moltres emigra para llevar la primavera a otras regiones, pero parece que esto no es más que una leyenda.

Los tres Pokémon Legendarios de Kanto son raros y especiales, y son capaces de abandonar su región de vez en cuando; quien avista a uno de ellos, se puede considerar afortunado. Tener uno de estos poderosos Pokémon en tu mano te traerá suerte. ¡Si tienes la suerte de conseguir alguno, claro!

¡Llega el Equipo Plasma!

El Equipo Plasma debuta en la expansión *Negro y Blanco – Tormenta Plasma*, y puedes usar el poder de sus Pokémon especiales, cartas de Entrenador y Energía.

Las cartas del Equipo Plasma tienen una apariencia única. Las distinguirás porque tiene el borde azul, el icono del Equipo Plasma, y su escudo en la caja de texto. Cualquier carta con esta apariencia está considerada una carta de Equipo Plasma.

Consejos Plasma

En los Pokémon, "Equipo Plasma" no forma parte del nombre del Pokémon. Así, si tiene 4 Liepard Equipo Plasma en tu mazo, no puedes tener ningún Liepard más.
Además, los Pokémon Equipo Plasma evolucionan como el resto; por lo tanto, un Liepard Equipo Plasma evolucionará de Purrloin como cualquier otro.

Dos grandes cartas Equipo Plasma

En la expansión *Negro y Blanco – Tormenta Plasma* existen 35 cartas Equipo Plasma. Hay dos que son especialmente buenas:

Infernape (17/135)

Es un Pokémon de Fase 2 que puede anular uno de los ataques del Pokémon rival usando Tormento. Su ataque Fuego Maligno chamusca a cualquiera gracias a sus 120 de daño.

Magnezone (46/135)

Es doblemente genial porque, gracias a su Habilidad Doble Cerebro, te permite jugar dos cartas de Partidario durante tu turno en vez de una. ¡En el próximo número descubrirás más detalles sobre esta carta!

Para conocer todos los secretos

www.animalcrossing.es

AnimalCrossingES
www.facebook.com/AnimalCrossingES

@AC_Canela
www.twitter.com/ac_canela

Welcome to Animal Crossing New Leaf

Bienvenido a

A LA VENTA 14 JUNIO

Este verano, crea el mundo de tus sueños

Libertad total

Millones de posibilidades

3 www.pegi.info

© 2012 - 2013 Nintendo. Animal Crossing and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo. © 2013 Nintendo.

tu otra vida...

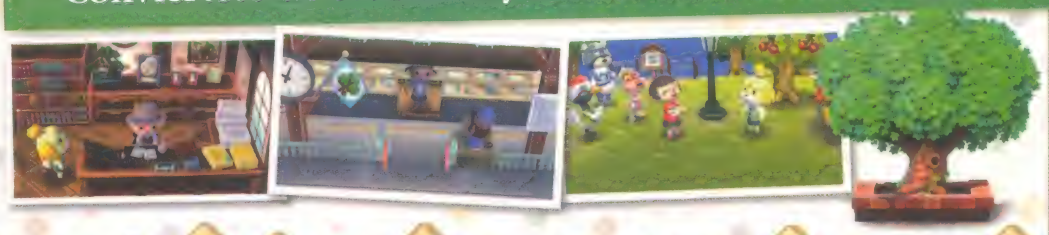
EXCLUSIVO PARA NINTENDO 3DS

Colecciona los muebles que reflejen tu personalidad

Construye la casa de tus sueños hasta el mínimo detalle

Invita a tus amigos y haz que alucinen con tus creaciones

Conviértete en el alcalde y reforma la ciudad a tu gusto



RESÉRVALO YA

... y llévate gratis
ESTAS DOS FIGURAS EXCLUSIVAS

Figura "Canela"
Tamaño aproximado
3,5 cm de alto

Figura "Ayuntamiento"
Tamaño aproximado
4 cm de alto

DISPONIBLE EN: Amazon · Blade Center · Canal Ocio · Carrefour · El Corte Inglés · Fnac · GAME · GameShop · GameStop · Hipercor · MediaMarkt · OpenCor · ToyS'RUS · Worten · xtralife.es · Zonavideojuego.com

Unidades totales disponibles: 8.590. Consulta existencias en tu establecimiento habitual.

Edición normal

Edición especial

4x3

JUEGO INCLUIDO EN LA PROMOCIÓN

Nintendo 3DS ¡Tantos juegos!

Registra **3 de estos 8** títulos en tu cuenta del Club Nintendo

y recibe **gratis** un **código** para **descargar** el cuarto juego que tú elijas entre estos 8.

OFERTA VÁLIDA DESDE EL 23 DE ABRIL HASTA EL 30 DE JUNIO DE 2013

Consulta las bases completas en:
www.tantosjuegosnintendo3DS.nintendo.es

Durante la descarga se aplicarán las tarifas habituales de conexión a internet inalámbrica de banda ancha.

club nintendo

16 www.pegi.info

© 2013 Pokémon. © 1997 – 2013 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR Kikaku. Pokémon properties are trademarks of Nintendo.

Pokémon Negro y Blanco Destinos Rivales

Ash, Iris y Millo por fin han llegado a Ciudad Mayólica, donde Ash pretende conseguir su cuarta medalla de la región de Teselia. Pero como siempre ocurre, algo se interpone en su camino…

¡LLEGA CAMILA, LA ELECTRIFICANTE LÍDER DE GIMNASIO!

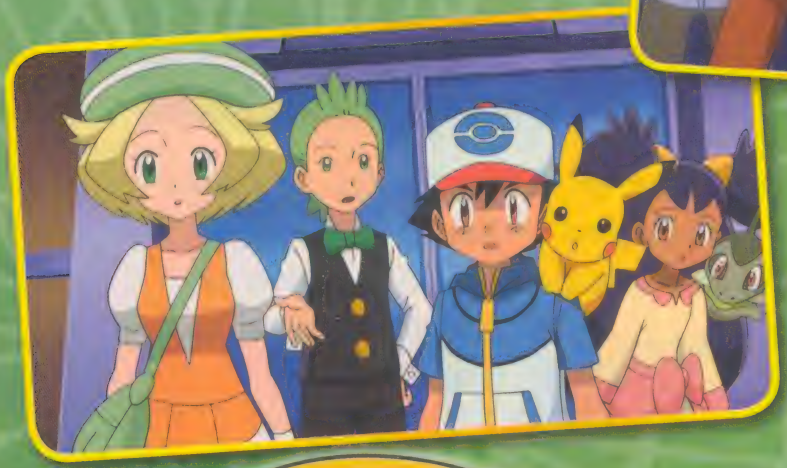
Ash está tremendamente feliz de encontrarse frente al Gimnasio de Ciudad Mayólica, cuando de golpe alguien choca contra él y lo tira, junto a Pikachu, a una fuente que estaba detrás de ellos.

"¿Quieres tener cuidado?", grita Ash muy enfadado. "Oh, Ash, ¡eres tú!", responde la chica. "¿Bel?". Ash y la chica son viejos conocidos.

Dado que ambos quieren desafiar a la líder de gimnasio, se acercan juntos a la puerta, pero está cerrada. Camila, la líder del gimnasio, está en un desfile de moda.

Camila no solamente es Líder de Gimnasio, sino que también es una supermodelo.

Nuestros amigos llegan al certamen de moda. El público está entusiasmado con Camila. De repente, salta de la pasarela y se acerca a



Ash. "¡Un Pikachu! Nunca había visto uno de cerca. ¿Es tuyo?", le pregunta. "Sí", responde Ash, orgulloso. Tras explicarle que quieren desafiarla a un combate, Camila los cita en el Gimnasio al finalizar el desfile.

En el Gimnasio una sorpresa aguarda a Bel. ¡Su padre! "Sé que en un principio te di permiso para realizar este viaje, pero creo que no lo medité lo suficiente", explica.

"¡No! ¡Yo me quedo aquí!", exclama horrorizada. "Papá, sabes que mi

sueño es participar en la Liga Teselia. ¡Me voy a quedar aquí, quiero continuar con mi viaje, acuérdate de lo joven que eras tú cuando iniciaste tu viaje!".

"Por eso mismo estoy tan preocupado, tesoro. ¿Sabes lo peligroso que puede llegar a ser ese viaje?", le responde su padre.

"¡No me importa!", le replica Bel.

"Escucha, Bel. Un buen modo de ver cuánto has madurado durante tu viaje es probándote en un combate de Gimnasio", le sugiere Camila. El padre de Bel le propone un trato.

Si Bel pierde, deberá regresar a casa con su padre. Con el corazón encogido, entra en el campo de batalla. El árbitro anuncia las siguientes reglas de combate: "Cada Entrenador puede usar tres Pokémon. El combate acabará cuando los tres Pokémon de uno de los bandos estén fuera de combate".

Camila elige a Zebstrika, mientras que Bel se decanta por Shelmet, que ataca primero usando Ácido, pero Zebstrika esquiva el ataque sin dificultad.

Shelmet prosigue con Energibola. Zebstrika vuelve a esquivar el ataque y contraataca con Nitrocarga y Doble Patada.

Shelmet sale despedido hacia atrás y cae al suelo fuera de combate.

Bel saca a Minccino, que ataca con Doble Bofetón y Rapidez, aunque Zebstrika puede esquivar el ataque y se defiende usando Nitrocarga. Miccino usa Vozarrón, pero Zebstrika vuelve a usar la combinación Nitrocarga y Doble Patada, dejando a Minccino fuera de combate.

Bel solo tiene una oportunidad más. "¡Pignite! ¡Tenemos que ganar!", grita, mientras saca a su último Pokémon.

Pignite usa Lanzallamas y Zebstrika se defiende con Doble Patada, pero Pignite logra esquivar el ataque, por lo que inmediatamente usa Nitrocarga.

¡Sigue en la página 20!

Pokédex Oficial

Shelmet

Si el Pokémon Caracol es atacado, dispara un ácido pegajoso y tóxico. Nadie sabe por qué, pero solamente evoluciona si entra en contacto con un Karrablast.

Aquí tienes toda la información que necesitas saber sobre este Pokémon:

Tipo: Bicho
Altura: 0,4 m
Peso: 7,7 kg

Evoluciones:

Shelmet

Accelgor

Pokémon Mundo Misterioso

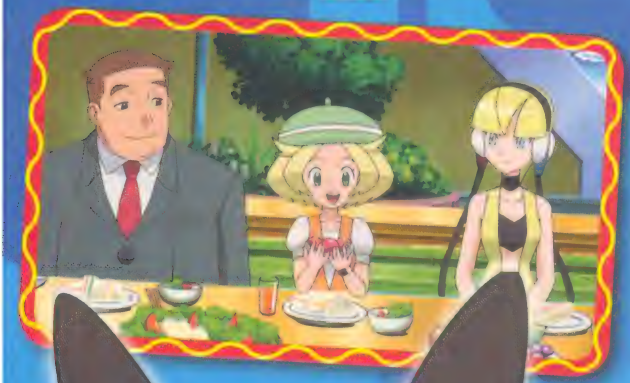
Portales al infinito

©2013 Pokémon. ©1995-2013 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ©1993-2013 Spike Chunsoft. Pokémon, Pokémon character names and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo. © 2013 Nintendo.

© 2013 Pokémon. © 1997 – 2013 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR Kikaku. Pokémon properties are trademarks of Nintendo.

Pokémon Negro y Blanco Destinos Rivales

¡Viene de la página 16!



Camila y sus Pokémon no dan respiro y la combinación Nitrocarga más Voltiocruel deja a Pignite fuera de combate. Camila gana el combate, así que Bel debe regresar a casa con su padre.

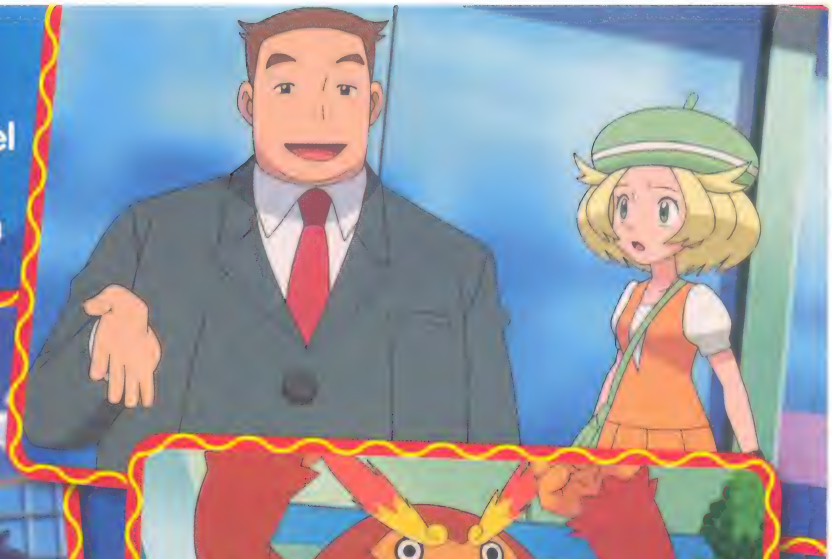
Antes de que Bel y su padre regresen a casa, Millo organiza una comida para todos en el Centro Pokémon. Después de comer, el padre de Bel no quiere demorarse más y decide iniciar el viaje de vuelta.

"Tienes que hacer algo", le dice Iris a Ash.

"Creo que podrías hacerle cambiar de opinión usando tus habilidades de Entrenador", sugiere Millo.

"Perdone, señor, le desafío a un combate Pokémon", le dice Ash al padre de Bel.

"Y si gano, quiero que deje a Bel continuar con su viaje", añade. El padre de Bel acepta con la condición de que si gana, Ash deberá regresar a Pueblo Paleta. Ash acepta.



El padre de Bel escoge a Darmanitan y Ash a Oshawott. Darmanitan ataca primero con Lanzallamas, el golpe alcanza a Oshawott y lo tira al suelo, pero Oshawott se pone en pie de nuevo y usa Pistola Agua y Placaje inmediatamente.

Darmanitan se defiende usando Puño Fuego. Con Aqua Jet, Oshawott logra golpear a Darmanitan en la espalda.

Darmanitan ataca de nuevo usando Nitrocarga. Oshawott se tambalea, pero sigue sin darse por vencido. Bel le pide Ash que pare, o de lo contrario tendrá que regresar a Pueblo Paleta.

"Aún no he perdido, Bel", le responde Ash.

El padre de Bel quiere saber por qué Ash arriesga tanto para ayudar a Bel, ya que, al fin y al cabo, no son amigos y no tendría que importarle lo que haga Bel.

"¡Se equivoca!", responde Ash. "No viajamos juntos, pero nos hemos encontrado muchas veces y hemos participado juntos en torneos."

"Hemos acampado juntos, observado las estrellas, hemos comido de la misma olla y hemos bebido de la misma cascada", añaden Iris y Millo.

"Bel es una buena amiga", apunta Ash.

"Bien, prosigamos con el combate", pide el padre de Bel.

"¡Oshawott, Aqua Jet!", "¡Darmanitan, Envite Ígneo!". Los dos Pokémon atacan a la vez y chocan, provocando una enorme nube de polvo.

Cuando el polvo desaparece, se ve a Oshawott en el suelo incapaz de seguir luchando. La victoria es para el padre de Bel.

"Entonces, si Ash ha perdido, ¿va a tener que regresar a Pueblo Paleta?", se pregunta Iris.

"No será necesario", responde el padre de Bel. "Es cierto que el viaje está lleno de peligros, pero tras combatir contra Ash, también he recordado los buenos tiempos".

"Ash, te deseo de verdad que te hagas cada vez más fuerte en tu viaje".

"A ti, Bel, te deseo lo mismo", dice.

"Papá, ¡eres el mejor!". Bel abraza a su padre y se despide para salir corriendo hacia la Zona Desierto.

"¿Ese es el bolso de Bel?", pregunta Iris. El padre de Bel lo recoge y sale corriendo tras ella.

Ash, Iris y Millo están felices por su amiga.

FIN

Los Pokémon de la Región de Sinnoh

Parte 4

Enciclopedia

En esta sección te presentamos todos los Pokémon de la región de Sinnoh. Las páginas están diseñadas para ser cortadas y archivadas de manera que puedas crear tu propia enciclopedia Pokémon y consultarla siempre que quieras.

Roserade
Tipo: Planta / Veneno
Altura: 0,9 m
Peso: 14,5 kg

Rotom
Tipo: Eléctrico / Fantasma
Altura: 0,3 m
Peso: 0,3 kg

Shaymin (Forma Cielo)
Tipo: Planta / Volador
Altura: 0,4 m
Peso: 5,2 kg

Shaymin (Forma Tierra)
Tipo: Planta
Altura: 0,2 m
Peso: 2,1 kg

Shellos
Tipo: Agua
Altura: 0,3 m
Peso: 6,3 kg

Shieldon
Tipo: Roca / Acero
Altura: 0,5 m
Peso: 57 kg

Shinx
Tipo: Eléctrico
Altura: 0,5 m
Peso: 9,5 kg

Skorupi
Tipo: Veneno / Bicho
Altura: 0,8 m
Peso: 12 kg

Skuntank
Tipo: Veneno / Siniestro
Altura: 1 m
Peso: 38 kg

Snover
Tipo: Planta / Hielo
Altura: 1 m
Peso: 50,5 kg

Spiritomb
Tipo: Fantasma / Siniestro
Altura: 1 m
Peso: 108 kg

Staraptor
Tipo: Normal / Volador
Altura: 1,2 m
Peso: 24,9 kg

Recórtala por esta línea de puntos y colecciónala.

Staravia

Tipo: Normal / Volador

Altura: 0,6 m

Peso: 15,5 kg

Starly

Tipo: Normal / Volador

Altura: 0,3m

Peso: 2 kg

Stunky

Tipo: Veneno / Siniestro

Altura: 0,4 m

Peso: 19,2 kg

Tangrowth

Tipo: Planta

Altura: 2 m

Peso: 128,6 kg

Togekiss

Tipo: Normal / Volador

Altura: 1,5 m

Peso: 38 kg

Torterra

Tipo: Planta / Tierra

Altura: 2,2 m

Peso: 310 kg

Toxicroak

Tipo: Veneno / Lucha

Altura: 1,3 m

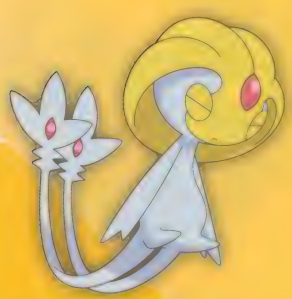
Peso: 44,4 kg

Turtwig

Tipo: Planta

Altura: 0,4 m

Peso: 10,2 kg



Uxie

Tipo: Psíquico

Altura: 0,3 m

Peso: 0,3 kg

Vespiquen

Tipo: Bicho / Volador

Altura: 1,2 m

Peso: 38,5 kg

Weavile

Tipo: Siniestro / Hielo

Altura: 1,1 m

Peso: 34 kg

Wormadan (Tronco Arena)

Tipo: Bicho / Planta

Altura: 0,5 m

Peso: 6,5 kg

Wormadan (Tronco Basura)

Tipo: Bicho / Tierra

Altura: 0,5 m

Peso: 6,5 kg

Wormadan (Tronco Planta)

Tipo: Bicho / Acero

Altura: 0,5 m

Peso: 6,5 kg

Yanmega

Tipo: Bicho / Volador

Altura: 1,9 m

Peso: 51,5 kg

Recórtala por esta línea de puntos y colecciónala.

Los Pokémon de la región de Teselia

Parte 1

En esta sección te presentamos todos los Pokémon de la región de Teselia. Las páginas están diseñadas para ser cortadas y archivadas de manera que puedas crear tu propia enciclopedia Pokémon y consultarla siempre que quieras.

Accelgor
Tipo: Bicho
Altura: 0,8 m
Peso: 25,3 kg

Alomomola
Tipo: Agua
Altura: 1,2 m
Peso: 31,6 kg

Amoongus
Tipo: Planta / Veneno
Altura: 0,6 m
Peso: 10,5 kg

Archen
Tipo: Roca / Volador
Altura: 0,5 m
Peso: 9,5 kg

Archeops
Tipo: Roca / Volador
Altura: 1,4 m
Peso: 32 kg

Audino
Tipo: Normal
Altura: 1,1 m
Peso: 31 kg

Axew
Tipo: Dragón
Altura: 0,6 m
Peso: 18 kg

Basculin
Tipo: Agua
Altura: 1 m
Peso: 18 kg

Beartic
Tipo: Hielo
Altura: 2,6 m
Peso: 260 kg

Beheeyem
Tipo: Psíquico
Altura: 1 m
Peso: 34,5 kg

Bisharp
Tipo: Siniestro / Acero
Altura: 1,6 m
Peso: 70 kg

Blitzle
Tipo: Eléctrico
Altura: 0,8 m
Peso: 29,8 kg

Recórtala por esta línea de puntos y colecciónala.

Boldore

Tipo: Roca

Altura: 0,9 m

Peso: 102 kg

Bouffalant

Tipo: Normal

Altura: 1,6 m

Peso: 94, 6 kg

Braviary

Tipo: Normal / Volador

Altura: 1,5 m

Peso: 41 kg

Carracosta

Tipo: Agua / Roca

Altura: 1,2 m

Peso: 81 kg

Chandelure

Tipo: Fantasma / Fuego

Altura: 1 m

Peso: 34,3 kg

Cinccino

Tipo: Normal

Altura: 0,5 m

Peso: 7,5 kg

Cofagrigus

Tipo: Fantasma

Altura: 1,7 m

Peso: 76,5 kg

Conkeldurr

Tipo: Lucha

Altura: 1,4 m

Peso: 87 kg

Cottonee

Tipo: Planta

Altura: 0,3 m

Peso: 0,6 kg

Crustle

Tipo: Bicho / Roca

Altura: 1,4 m

Peso: 200 kg

Cryogonal

Tipo: Hielo

Altura: 1,1 m

Peso: 149 kg

Cubchoo

Tipo: Hielo

Altura: 0,5 m

Peso: 8,5 kg

Darmanitan

Tipo: Fuego

Altura: 1,3 m

Peso: 92, 9 kg

Darumaka

Tipo: Fuego

Altura: 0,6 m

Peso: 37,5 kg

Recórtala por esta línea de puntos y colecciónala.

¡EL MENSAJE SECRETO!

Aquí tienes un mensaje secreto. Podrás descifrarlo si escribes en cada casilla la letra correspondiente.

ENSALADA DE NOMBRES

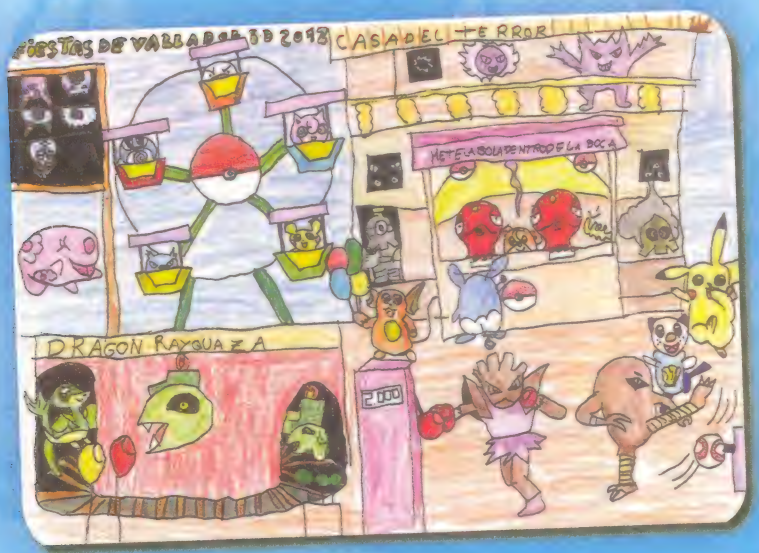
Un torbellino ha desordenado las letras de los nombres de los Pokémon mostrados a continuación. Escribe correctamente los nombres debajo de cada imagen.

Encontrarás la solución en la página 34.

¡Escríbenos!

Antes de nada, os queremos agradecer el gran número de cartas y correos electrónicos que hemos recibido. Por cuestiones de espacio, iremos publicando los más interesantes en los siguientes números de la revista. ¿Eres un gran fan de Pokémon? ¿En tus ratos libres te gusta dibujar a tu Pokémon favorito? Envíanos tus dibujos o una foto tuya posando con la revista o, si lo prefieres, también nos puedes enviar tu foto al lado de tu colección Pokémon. Las mejores las publicaremos en esta sección. Recuerda adjuntar una autorización de tus padres.

PANINI- REVISTA POKÉMON
C/ Vallespí, 20
17257 TORROELLA DE MONTGRÍ (Girona)
O bien al e-mail: paninirevistas@panini.es



A Héctor le encanta dibujar y ha tenido la gran idea de imaginar cómo se divertirían los Pokémon en las fiestas de su ciudad. ¡Gracias!

Jacobo tiene 9 años y en sus ratos libres se divierte dibujando sus Pokémon favoritos. ¡Gracias, Jacobo!

Laura nos manda estos dos dibujos tan chulos de Snivy y Tepig, que son sus Pokémon favoritos. ¡Un saludo, Laura!

Dier tiene 8 años y cuando se aburre le encanta dibujar a Axew. ¡Saludos!

A Álex le encanta dibujar y nos hace llegar este dibujo de sus Pokémon favoritos. ¡Saludos!

El Emboar de David está tan bien dibujado que parece que de un momento a otro vaya a atacar. ¡Saludos, David!

Olivia, Darío y Daniel nos hacen llegar este dibujo tan guay de Ash, Servine y Pignite. ¡Gracias por el dibujo, chicos!

Marcos tiene 8 años y le encantan los Pokémon de tipo Planta. Aquí vemos a Pansage y Serperior pasando el rato junto a Pidove. ¡Gracias por tu dibujo!

Javier tiene 5 años y nos manda este dibujo tan chulo de Solrock. ¡Gracias por tu dibujo!

Se comunica al padre/madre/tutor que, a los efectos de los dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados en el envío de correos quedan recogidos en un fichero temporal de PANINI ESPAÑA, S.A calle Vallespí 20, Torroella de Montgrí, 17257, Girona. Los datos se utilizarán únicamente para la elección de correos y serán eliminados una vez finalice la selección. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑA, podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI del padre/madre/tutor con los datos del interesado.

¡Coleccionistas!

Abel tiene 5 años y sus juguetes favoritos son los muñecos Pokémon. ¡Ya tiene muchos! ¡Un saludo, Abel!

Carla es una gran fan de la revista y no se pierde ningún número. ¡Gracias, Carla!

Mario y Jorge son dos hermanos de 9 y 6 años que comparten una colección muy chula. ¡Gracias por la foto, chicos!

Miguel tiene 6 años y le encanta todo lo que tenga que ver con Pokémon. ¡Gracias por la foto!

Se comunica al padre/madre/tutor que, a los efectos de los dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados en el envío de correos quedan recogidos en un fichero temporal de PANINI ESPAÑA, S.A calle Vallespí 20, Torroella de Montgrí, 17257, Girona. Los datos se utilizarán únicamente para la elección de correos y serán eliminados una vez finalice la selección. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑA, podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI del padre/madre/tutor con los datos del interesado.

El Pokémon favorito de Sara es Snivy y en sus ratos libres se divierte dibujándolo. ¡Un saludo, Sara!

Brandan tiene 13 años y lleva desde los 9 coleccionando Pokémon. ¡Gracias por tu foto!

A Ian le apasiona todo lo que tiene que ver con el mundo Pokémon y no se pierde ni un solo número de la revista. ¡Muchas gracias, Ian!

Víctor tiene 5 años y en su escuela participó en un concurso de calabazas con esta calabaza Pikachu tan chula. ¡Gran trabajo, Víctor!

Marta tiene 10 años y su Pokémon favorito es Victini. ¡Un saludo, Marta!

En el próximo número

Pokémon
LA REVISTA OFICIAL

Pokédex

Dos nuevas fichas de los Pokémon de la región de Teselia: **Emolga** y **Tynamo**.

Pokémon Aventura

Ash y Camila se verán las caras en un emocionante combate Pokémon.

Enciclopedia Pokémon

Una nueva entrega de los Pokémon de Teselia, ordenados alfabéticamente.

Pasatiempos

Pon a prueba tu ingenio con los pasatiempos más divertidos.

Soluciones a los Pasatiempos

Página 29

¡El mensaje secreto!
Soy Ash, de Pueblo Paleta.

Ensalada de nombres
Darumaka, Swadloon, Klink, Panpour, Golett, Litwick.

¡Y llévate una Pelota hinchable!

Pokémon
LA REVISTA OFICIAL

Director de Publicaciones: José Luis Córdoba
Director Editorial de Revistas: Luis Martínez
Coordinación General: Ponç Cufinyà
Coordinación Editorial: Anna Masoliver
Coordinación Administrativa: Janet Navarrete
Coordinación de Promociones: Martine Toupy
Producción: Jordi Guinart
Secretaria: Isabel Bujer

Realización, Administración y Publicidad: PANINI ESPAÑA, S.A. C/Vallespí, 20. 17257 Torroella de Montgrí (Girona) Tel: 972 75 74 11 Fax: 972 75 77 11 www.panini.es / paninirevistas@panini.es
Realización: Estudio Editorial - José Óscar Plaza (www.estudioeditorial.com)
Colaboradores: Noelia Navarro
Gestión Publicitaria: BAMF PRODUCCIONES Edu Quindós (Tel. 93 429 59 45) publicidad@bamfproducciones.com www.bamfproducciones.com
Impresión: Rotocayfo - Impresia Ibérica Ctra. de Caldes, km. 3 08130 Santa Perpètua de Mogoda (Barcelona)

Distribución: Logista, S.A. Polígono Industrial Polvoranca C/ Del Trigo, 19, Edificio 2. 28914 Leganés (Madrid) Tel. 91 481 98 00.

Edita: PANINI ESPAÑA, S.A.
Director General: Lluis Torrent
Director de Marketing: Joan Hortal
Director Comercial: Andreu Bussot
ISSN: 2014-6779
Depósito Legal: GI.768-2012
Edición: 05/2013

© 2013 Pokémon. © 1995-2013 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc TM, ®, y los nombres de los personajes son marcas registradas de Nintendo.

Se comunica al padre/tutor que a los efectos de lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal: los datos facilitados en el envío de correos quedan recogidos en un fichero temporal cuyo responsable es PANINI ESPAÑA, S.A., calle Vallespí, 20, Torroella de Montgrí, 17257, Girona. Los datos se utilizarán únicamente para la elección de correos y serán eliminados una vez finalice la selección. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑA, podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de los datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI del padre/madre/tutor con los datos del interesado.

Juegos, cómics, aventuras...
¡y todo lo que un pingüino necesita!

Disney CLUB PENGUIN™
REVISTA OFICIAL

¡Diviértete, participa y consigue un montón de monedas!

¡CADA MES EN TU QUIOSCO!

PANINI REVISTAS

©Disney

HOT WHEELS

REVISTA OFICIAL

De regalo:

Un modelo Hot Wheels EXCLUSIVO

¡COLECCIÓNALOS!

EL Nº 2 A LA VENTA EN TU QUIOSCO

panini revistas